

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-331721

(43)Date of publication of application : 30.11.2001

(51)Int.Cl. G06F 17/60
A63F 13/00
A63F 13/12

(21)Application number : 2001-045553

(71)Applicant : AD KEN:KK

(22)Date of filing : 21.02.2001

(72)Inventor : SAKAKIBARA HISASHI

(30)Priority

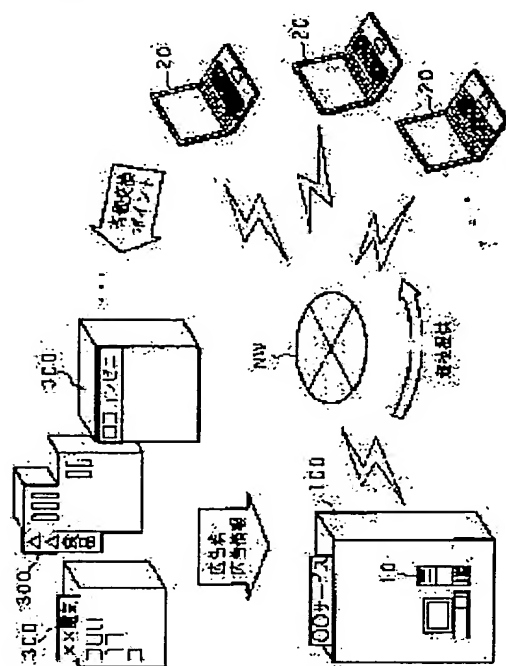
Priority number : 2000069362 Priority date : 13.03.2000 Priority country : JP

54) GAME SYSTEM, CENTER DEVICE, PROGRAM, AND RECORDING MEDIUM

57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game system, a center device, and a recording medium which heighten the sense of excitement to a game of a game player and have a high advertisement effect in the way of an enterprise where a communication network like the Internet is used to provide the player with the game from a service enterprise body and the service enterprise body receives the charges for advertisement from advertising enterprises by displaying advertisements on a picture used for the game.

SOLUTION: A game using a code string and/or picture information representing an advertisement is generated and is provided to a terminal device 20 which the player uses through a communication network NW from a center device 10 managed by a service enterprise body 100, and points which the player has acquired on the basis of the game are converted into valuable exchange points which can be used for purchase of goods and consumption activities such as use of traffic facilities such as a plane.



LEGAL STATUS

Date of request for examination] 27.12.2001

Date of sending the examiner's decision of rejection] 30.03.2004

Kind of final disposal of application other than the
examiner's decision of rejection or application
converted registration]

Date of final disposal for application]

Patent number]

Date of registration]

Number of appeal against examiner's decision of
rejection] 2004-09119

Date of requesting appeal against examiner's decision
of rejection] 30.04.2004

Date of extinction of right]

BEST AVAILABLE COPY

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-331721

(P2001-331721A)

(43) 公開日 平成13年11月30日 (2001. 11. 30)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード [*] (参考)
G 0 6 F 17/60	3 2 4	G 0 6 F 17/60	3 2 4 2 C 0 0 1
	Z E C		Z E C
	1 4 6		1 4 6 Z
	3 2 6		3 2 6
	4 1 0		4 1 0 A

審査請求 未請求 請求項の数9 O L (全 16 頁) 最終頁に続く

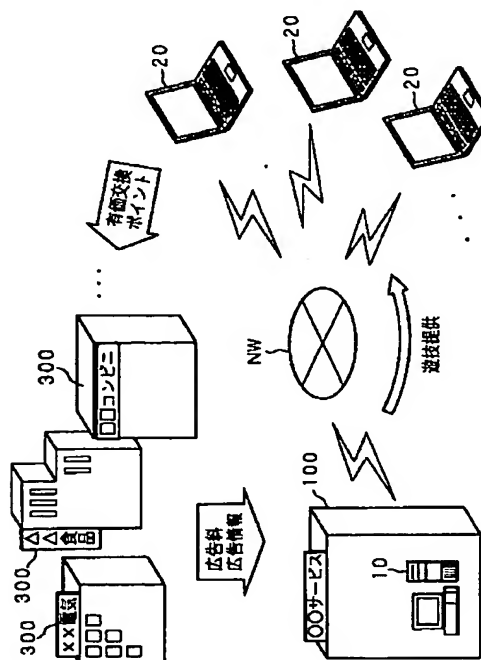
(21) 出願番号	特願2001-45553 (P2001-45553)	(71) 出願人	591071218 株式会社アド研 大阪府大阪市浪速区幸町3丁目1番3号
(22) 出願日	平成13年2月21日 (2001. 2. 21)	(72) 発明者	榊原 悠 大阪府大阪市浪速区幸町3丁目1番3号 株式会社アド研内
(31) 優先権主張番号	特願2000-69362 (P2000-69362)	(74) 代理人	100078868 弁理士 河野 登夫 (外1名)
(32) 優先日	平成12年3月13日 (2000. 3. 13)	Fターム (参考)	2C001 AA00 AA13 AA16 BB00 BB01 BB05 BD00 BD03 BD07 CB00 CB01 CB08 CC02 CC03 CC08 DA06
(33) 優先権主張国	日本 (J P)		

(54) 【発明の名称】 遊技システム、中央装置、プログラム、及び記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 インターネット等の通信ネットワークを利用して、サービス事業者から遊技者に遊技を提供し、しかも遊技に用いる画面上で広告を表示することにより、広告主となる企業からサービス事業者が広告料を受け取る事業形態において、遊技者の遊技に対する高揚感を高め、しかも広告効果が高い遊技システム、中央装置、及び記録媒体を提供する。

【解決手段】 広告を示す符号列及び／又は画像情報を用いた遊技を作成し、サービス事業者100が管理する中央装置10から遊技者が使用する端末装置20へ通信ネットワークNWを介して遊技を提供し、遊技者が遊技に基づいて獲得した得点を、商品の購入、及び飛行機等の交通機関の利用等の消費活動に利用することができる有価交換ポイントに換算する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 通信ネットワーク上で遊技を提供する中央装置と、該中央装置に接続し、提供される遊技の実施に使用される端末装置とを備える遊技システムにおいて、

前記中央装置は、
端末装置に関する情報を記録する端末装置データベースと、

遊技に基づく得点を、遊技の実施に使用された端末装置に対応付けて、端末装置データベースに記録する手段と、

該端末装置データベースに記録された得点を、有価交換ポイントに換算する手段とを備えることを特徴とする遊技システム。

【請求項 2】 前記中央装置は、
符号列及び／又は画像情報を構成要素とする広告情報を記録する広告データベースと、
広告情報の構成要素に基づいて、遊技を作成する手段とを備えることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技システム。

【請求項 3】 前記端末装置は、複数であり、
前記中央装置は、
遊技に対応付けられた原得点を受け付ける手段と、
複数の端末装置にて実施された遊技の結果に基づいて、
原得点を各端末装置に対応付けた得点として、配分する手段とを備えることを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技システム。

【請求項 4】 前記端末装置は、
端末装置データベースに記録された得点の全部又は一部を、遊技に対する賭点として受け付ける手段と、
該賭点を示す賭点情報を、前記中央装置へ送信する手段とを備え、
前記中央装置は、
受信した賭点情報により示される賭点に、遊技の結果に基づく所定の倍率を乗じる手段と、
賭点に所定の倍率を乗じた結果に基づいて、端末装置データベースに記録された得点を更新する手段とを備えることを特徴とする請求項 1 乃至請求項 3 のいずれかに記載の遊技システム。

【請求項 5】 前記端末装置は、携帯型であることを特徴とする請求項 1 乃至請求項 4 のいずれかに記載の遊技システム。

【請求項 6】 通信ネットワークを介して前記中央装置に接続する通信装置を備え、
前記端末装置は、更に、
端末装置データベースに記録されている自機又は利用者を特定する識別情報を出力する手段を備え、
前記通信装置は、
識別情報の入力を受け付ける手段と、
前記端末装置に対応付けて端末装置データベースに記録

されている得点又は有価交換ポイントから減算すべき数値を示す減算情報の入力を受け付ける手段と、
受け付けた識別情報及び減算情報を、前記中央装置へ送信する手段とを備え、

前記中央装置は、
受信した識別情報に対応付けて端末装置データベースに記録されている数値から、受信した減算情報により示される数値を減算する手段とを備えることを特徴とする請求項 1 乃至請求項 5 のいずれかに記載の遊技システム。

10 【請求項 7】 通信ネットワーク上で遊技を提供する中央装置において、
提供される遊技の実施に使用される端末装置に関する情報を記録する端末装置データベースと、
遊技に基づく得点を、遊技の実施に使用された端末装置に対応付けて、端末装置データベースに記録する手段と、
該端末装置データベースに記録された得点を、有価交換ポイントに換算する手段とを備えることを特徴とする中央装置。

20 【請求項 8】 通信ネットワークに接続する手段を備えるコンピュータに、通信ネットワーク上で遊技を提供させるコンピュータプログラムにおいて、
コンピュータに、遊技の実施の使用される端末装置に関する情報を記録する端末装置データベースに、遊技に基づく得点を、遊技の実施に使用された端末装置に対応付けて記録させる手順と、
コンピュータに、端末装置データベースに記録された得点を、有価交換ポイントに換算させる手順とを含むことを特徴とするコンピュータプログラム。

30 【請求項 9】 通信ネットワークに接続する手段を備えるコンピュータに、通信ネットワーク上で遊技を提供させるプログラムを記録してある、コンピュータでの読み取りが可能な記録媒体において、
コンピュータに、遊技の実施に使用される端末装置に関する情報を記録する端末装置データベースに、遊技に基づく得点を、遊技の実施に使用された端末装置に対応付けて記録させる手順と、
コンピュータに、端末装置データベースに記録された得点を、有価交換ポイントに換算させる手順とを含むコンピュータプログラムを記録してあることを特徴とするコンピュータでの読み取りが可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明はインターネット等の通信ネットワーク上で遊技を提供する中央装置、及び該中央装置に接続し、提供される遊技の実施に使用される端末装置を備える遊技システム、そのシステムに用いられる中央装置、その装置を実現するためのプログラム、並びにそのプログラムが記録されている記録媒体に関し、特に遊技に連させて広告情報を配信する遊技システ

ム、中央装置、プログラム、及び記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】インターネット等の通信ネットワークの発展に伴い、オンラインゲームと呼ばれる遊技を通信ネットワーク上で中央装置から提供し、遊技者は通信ネットワークに接続する端末装置を用いて、提供される遊技を実施する遊技システムが普及している。

【0003】このような遊技を提供する中央装置を管理するサービス事業者では、広告主となる各種企業の広告をバナーと呼ばれる画像情報として遊技画面上に表示することにより、各種企業から広告料を受け取ることで事業を成立させている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら従来の遊技システムでは、遊技者にとって、遊技に基づいて獲得した得点を他の遊技者と競い合う、又は自己の得点の記録を更新するという娯楽性を有するものの、獲得した得点は、通信ネットワーク上で表示される数値にすぎず、遊技に対する高揚感が低いという問題があり、このため遊技の実施回数が向上し難く、広告主にとっては、十分な広告効果が期待できないという問題があり、更にサービス事業者にとっては、十分な広告料を得られないという問題がある。

【0005】また遊技者は、遊技画面上に表示されている情報の中で、遊技に関係する情報を主に注視するため、画像情報として表示されているだけの広告に関心を示すことは少なく、十分な広告効果が期待できないという問題がある。

【0006】本発明は斯かる事情に鑑みてなされたものであり、遊技に基づいて獲得した得点を、商品の購入、及び飛行機等の交通機関の利用等の消費活動に利用することができる有価交換ポイントに換算することにより、遊技者の遊技に対する高揚感を高め、広告主にとっては十分な広告効果が期待でき、これによりサービス事業者にとっては十分な広告料を得ることができる遊技システム、そのシステムに用いられる中央装置、その装置を実現するためのプログラム、及びそのプログラムが記録されている記録媒体の提供を主たる目的とする。

【0007】さらに広告を示す符号列及び／又は画像情報を、不可欠な要素とする遊技を作成することにより、広告効果を高める遊技システム等の提供を他の目的とする。

【0008】また広告主が提供する原得点を、複数の遊技者が競い合うことにより配分し、さらに配分された得点を賭点とすることにより、遊技者の高揚感を高め、射幸心を刺激することにより、遊技の実施回数を向上させる遊技システム等の提供を更に他の目的とする。

【0009】そして端末装置として、携帯電話、PHS(Personal Handy-phone System)、及びPDA(Personal Digital Assistant)等の携帯型の装置を用いることに

より、通勤時間及び通学時間等の隙間時間に遊技を行うことが可能であり、また端末装置を携帯して店舗に出向き、獲得した得点を利用した商品の購入等の消費活動を行うことが可能である遊技システム等の提供を更に他の目的とする。

【0010】

【課題を解決するための手段】第1発明に係る遊技システムは、通信ネットワーク上で遊技を提供する中央装置と、該中央装置に接続し、提供される遊技の実施に使用される端末装置とを備える遊技システムにおいて、前記中央装置は、端末装置に関する情報を記録する端末装置データベースと、遊技に基づく得点を、遊技の実施に使用された端末装置に対応付けて、端末装置データベースに記録する手段と、該端末装置データベースに記録された得点を、有価交換ポイントに換算する手段とを備えることを特徴とする。

【0011】第1発明に係る遊技システムでは、遊技に基づいて獲得した得点を、商品の購入、及び飛行機等の交通機関の利用等の消費活動に利用することができる有価交換ポイントに換算することにより、端末装置を使用する遊技者の遊技に対する高揚感を高め、遊技の実施回数を向上させるので、遊技画面上に広告を表示させる広告主にとっては広告効果の向上を期待することが可能であり、またこれにより広告主から広告料を受け取り、遊技を提供するサービス事業者にとっては広告料の増加を見込むことが可能である。

【0012】第2発明に係る遊技システムは、第1発明において、前記中央装置は、符号列及び／又は画像情報を構成要素とする広告情報を記録する広告データベースと、広告情報の構成要素に基づいて、遊技を作成する手段とを備えることを特徴とする。

【0013】第2発明に係る遊技システムでは、広告を示す符号列を用いたタイピングゲーム、並びに広告を示す画像情報を用いたビンゴゲーム及びスロットマシンゲーム等の広告を不可欠な要素とする遊技を作成し、作成した遊技を提供することにより、遊技者に広告情報を注視させ、広告効果を高めることが可能である。

【0014】第3発明に係る遊技システムは、第1発明又は第2発明において、前記端末装置は、複数であり、前記中央装置は、遊技に対応付けられた原得点を受け付ける手段と、複数の端末装置にて実施された遊技の結果に基づいて、原得点を各端末装置に対応付けた得点として、配分する手段とを備えることを特徴とする。

【0015】第3発明に係る遊技システムでは、例えば広告主が提供する原得点を、複数の遊技者が競い合うことにより配分することで、遊技に対する高揚感を高め、遊技の実施回数を向上させることが可能である。

【0016】第4発明に係る遊技システムは、第1発明乃至第3発明のいずれかにおいて、前記端末装置は、端末装置データベースに記録された得点の全部又は一部

を、遊技に対する賭点として受け付ける手段と、該賭点を示す賭点情報を、前記中央装置へ送信する手段とを備え、前記中央装置は、受信した賭点情報により示される賭点に、遊技の結果に基づく所定の倍率を乗じる手段と、賭点に所定の倍率を乗じた結果に基づいて、端末装置データベースに記録された得点を更新する手段とを備えることを特徴とする。

【0017】第4発明に係る遊技システムでは、他の遊技により得られた得点を賭点として、更に得点を増加させる遊技を提供することにより、遊技者の射幸心を刺激し、遊技の実施回数を向上させることが可能である。

【0018】第5発明に係る遊技システムは、第1発明乃至第4発明において、前記端末装置は、携帯型であることを特徴とする。

【0019】第5発明に係る遊技システムでは、端末装置として、携帯電話、PHS、及びPDA等の携帯型の装置を用いることにより、通勤時間及び通学時間等の隙間時間に遊技を行うことが可能である。

【0020】第6発明に係る遊技システムは、第1発明乃至第5発明のいずれかにおいて、通信ネットワークを介して前記中央装置に接続する通信装置を備え、前記端末装置は、更に、端末装置データベースに記録されている自機又は利用者を特定する識別情報を出力する手段を備え、前記通信装置は、識別情報の入力を受け付ける手段と、前記端末装置に対応付けて端末装置データベースに記録されている得点又は有価交換ポイントから減算すべき数値を示す減算情報の入力を受け付ける手段と、受け付けた識別情報及び減算情報を、前記中央装置へ送信する手段とを備え、前記中央装置は、受信した識別情報に対応付けて端末装置データベースに記録されている数値から、受信した減算情報により示される数値を減算する手段とを備えることを特徴とする。

【0021】第6発明に係る遊技システムでは、実世界の店舗にて、遊技者が獲得した得点を減算する処理を行うことにより、得点を利用して実世界での商品の購入及び各種サービスの利用等の消費活動を行うことが可能である。

【0022】第7発明に係る中央装置は、通信ネットワーク上で遊技を提供する中央装置において、提供される遊技の実施に使用される端末装置に関する情報を記録する端末装置データベースと、遊技に基づく得点を、遊技の実施に使用された端末装置に対応付けて、端末装置データベースに記録する手段と、該端末装置データベースに記録された得点を、有価交換ポイントに換算する手段とを備えることを特徴とする。

【0023】第7発明に係る中央装置は、遊技に基づいて獲得した得点を、商品の購入、及び飛行機等の交通機関の利用等の消費活動に利用することができる有価交換ポイントに換算することにより、遊技者の遊技に対する高揚感を高め、遊技の実施回数を向上させるので、遊技

画面上に広告を表示させる広告主にとっては広告効果の向上を期待することが可能であり、またこれにより広告主から広告料を受け取り、遊技を提供するサービス事業者にとっては広告料の増加を見込むことが可能である。

【0024】第8発明に係るコンピュータプログラムは、通信ネットワークに接続する手段を備えるコンピュータに、通信ネットワーク上で遊技を提供させるコンピュータプログラムにおいて、コンピュータに、遊技の実施の使用される端末装置に関する情報を記録する端末装置データベースに、遊技に基づく得点を、遊技の実施に使用された端末装置に対応付けて記録させる手順と、コンピュータに、端末装置データベースに記録された得点を、有価交換ポイントに換算させる手順とを含むことを特徴とする。

【0025】第8発明に係るコンピュータプログラムでは、コンピュータにて実行することで、コンピュータが中央装置として動作するので、遊技に基づいて獲得した得点を、商品の購入、及び飛行機等の交通機関の利用等の消費活動に利用することができる有価交換ポイントに換算することにより、遊技者の遊技に対する高揚感を高め、遊技の実施回数を向上させるので、遊技画面上に広告を表示させる広告主にとっては広告効果の向上を期待することが可能であり、またこれにより広告主から広告料を受け取り、遊技を提供するサービス事業者にとっては広告料の増加を見込むことが可能である。

【0026】第9発明に係るコンピュータでの読み取りが可能な記録媒体は、通信ネットワークに接続する手段を備えるコンピュータに、通信ネットワーク上で遊技を提供させるプログラムを記録してある、コンピュータでの読み取りが可能な記録媒体において、コンピュータに、遊技の実施に使用される端末装置に関する情報を記録する端末装置データベースに、遊技に基づく得点を、遊技の実施に使用された端末装置に対応付けて記録させる手順と、コンピュータに、端末装置データベースに記録された得点を、有価交換ポイントに換算させる手順とを含むコンピュータプログラムを記録してあることを特徴とする。

【0027】第9発明に係るコンピュータでの読み取りが可能な記録媒体では、記録されているプログラムをコンピュータにて実行することで、コンピュータが中央装置として動作するので、遊技に基づいて獲得した得点を、商品の購入、及び飛行機等の交通機関の利用等の消費活動に利用することができる有価交換ポイントに換算することにより、遊技者の遊技に対する高揚感を高め、遊技の実施回数を向上させるので、遊技画面上に広告を表示させる広告主にとっては広告効果の向上を期待することが可能であり、またこれにより広告主から広告料を受け取り、遊技を提供するサービス事業者にとっては広告料の増加を見込むことが可能である。

【0028】

【発明の実施の形態】以下、本発明をその実施の形態を示す図面に基づいて詳述する。

実施の形態 1. 図 1 は本発明の遊技システムの概念を示す説明図であり、図 2 は本発明の遊技システムの構成を示すブロック図である。図中 10 はサーバコンピュータを用いた本発明の中央装置であり、中央装置 10 は本発明の遊技システムを運営するサービス事業者 100 により管理されている。

【0029】中央装置 10 はインターネット等の通信ネットワーク NW に接続しており、通信ネットワーク NW には、本発明の遊技システムを利用する会員である遊技者により使用されるパーソナルコンピュータ等の端末装置 20、20、…が接続される。

【0030】またサービス事業者 100 は、広告主となる各種企業 300、300、…から広告料を受け取ることにより事業を成立させている。

【0031】中央装置 10 は、本発明の中央装置用のプログラム及びデータ等の情報を記録した CD-ROM 等の記録媒体 REC からプログラム及びデータ等の情報を読み取る補助記憶手段 12、並びに補助記憶手段 12 により読み取られたプログラム及びデータ等の情報を記録するハードディスク等の記録手段 13 を備えている。

【0032】そして記録手段 13 からプログラム及びデータ等の情報を読み取り、情報を記憶する RAM 14 に記憶して CPU 11 により実行することで、サーバコンピュータは、本発明の中央装置 10 として動作する。

【0033】なお記録手段 13 には、本発明のプログラムだけでなく、HTML (Hyper Text Markup Language) 等のプログラム言語で記述された Web ページが記録されており、また Web ページから端末装置 20、20、…に提供すべき遊技に関するプログラム及びデータ等の各種の情報が記録されている。

【0034】また記録手段 13 の記録領域の一部は、端末装置 20 に関する情報を記録する端末装置データベース 101、及び広告情報を記録する広告データベース 102 として割り当てられている。

【0035】さらに中央装置 10 は、マウス及びキーボード等の入力手段 15、モニタ及びプリンタ等の出力手段 16、通信ネットワーク NW に接続して、他の装置と情報を送受信する通信手段 17 を備えている。

【0036】図 3 は本発明の中央装置 10 が備える端末装置データベース 101 の記録内容を示す概念図である。端末装置データベース 101 には、端末装置 20 に関する情報が、端末装置 20 を特定する端末装置 ID 及びパスワード等の識別情報、遊技の得点、及び有価交換ポイント等の各項目にデータを有するレコードとして記録されている。なお識別情報に用いられる端末装置 ID は、各遊技者（利用者）に対して付与された遊技者（利用者）ID でもよい。

【0037】図 4 は本発明の中央装置 10 が備える広告

データベース 102 の記録内容を示す概念図である。広告データベース 102 には、広告に関する情報が、広告主である企業 300 の名称、企業 300 が宣伝を所望する広告情報、広告情報の宣伝方法となる遊技の名称、及び企業 300 から遊技の景品として提供される得点の総計である原得点等の各項目にデータを有するレコードとして記録されている。なお広告情報の項目には、商品名及び広告文句等の符号列、並びに商品のロゴマーク等の画像情報が副項目として設定されている。

【0038】端末装置 20 は、中央装置 10 とほぼ同様の構成であり、CPU 21、記録手段 22、RAM 23、入力手段 24、出力手段 25、及び通信手段 26 を備え、記録手段 22 には、Web ページを閲覧するための閲覧用ソフトウェアプログラム（以下ブラウザという）を含む各種プログラム及びデータ等の情報が記録されており、ブラウザを起動させることにより、出力手段 25 に表示される所定の箇所に、中央装置 10 に記録された Web ページを特定する URL (Uniform Resource Locator) を入力することで、中央装置 10 に記録された Web ページにアクセスすることができる。

【0039】次に本発明の遊技システムにて用いられる中央装置 10 の広告情報記録処理を図 5 に示すフローチャートを用いて説明する。サービス事業者 100 は、企業 300、300、…から、広告のための広告情報、該広告情報を宣伝する方法となる遊技の名称、該遊技の景品として広告データベース 102 に記録される原得点を示す数値、並びに当該広告に関する広告情報を受け付ける。サービス事業者 100 の担当者は、受け付けた広告情報、遊技名称、及び原得点を中央装置 10 に入力する。

【0040】中央装置 10 では、広告情報、遊技名称、及び原得点の入力を受け付け（S101）、受け付けた広告情報、遊技名称、及び原得点を広告データベース 102 に記録し（S102）、広告情報及び遊技名称に基づいて、遊技を作成する（S103）。

【0041】なお企業 300 から受け付ける広告情報、遊技名称、及び原得点は、企業 300 が管理する通信装置から、通信ネットワーク NW を介して、中央装置 10 へ直接送信するようにしてもよい。

【0042】またサービス事業者 100 及び企業 300、300、…間では、当該広告に関する広告料を授受する処理が別途行われる。

【0043】次に本発明の遊技システムにて用いられる中央装置 10 及び端末装置 20 の認証処理を図 6 に示すフローチャートを用いて説明する。遊技システムを利用する会員である遊技者は、端末装置 20 を用いて通信ネットワーク NW に接続し、ブラウザを起動させ、URL を入力することにより、中央装置 10 に記録された Web ページにアクセスする。

【0044】中央装置 10 は、端末装置 20 が当該 Web

bページにアクセス後、端末装置20又は遊技者を特定する端末装置ID（遊技者ID）及びパスワード等の識別情報の送信を要求する識別情報送信要求を、端末装置20へ送信する（S201）。

【0045】端末装置20では、識別情報送信要求を受信し（S202）、受信した識別情報送信要求を出力する（S203）。遊技者は、識別情報送信要求を確認し、出力されている識別情報送信要求の所定の欄に、端末装置ID及びパスワード等の識別情報を入力する。端末装置20では、識別情報の入力を受け付け（S204）、受け付けた識別情報を中央装置10へ送信する（S205）。

【0046】中央装置10では、識別情報を受信し（S206）、受信した識別情報を端末装置データベース101に記録されている識別情報と照合することにより、認証を行う（S207）。

【0047】このように認証処理を行うことで、遊技者は本発明の遊技システムを利用することが可能となる。

【0048】次に本発明の遊技システムにて用いられる中央装置10及び端末装置20の遊技実施処理を図7に示すフローチャートを用いて説明する。中央装置10では、端末装置20の認証後、遊技の選択を要求する遊技選択要求情報を端末装置20へ送信する（S301）。

【0049】端末装置20では、遊技選択要求情報を受信し（S302）、受信した遊技選択要求情報を出力する（S303）。

【0050】図8は本発明の遊技システムにて用いられる端末装置20から出力される遊技選択要求情報を示す説明図である。図8に示すように遊技選択要求情報として出力される画面には、遊技1（タイピングゲーム）、遊技2（ビンゴゲーム）、及び遊技3（スロットマシンゲーム）等の遊技を示す遊技選択パナー、及び遊技により得られた得点を有価交換ポイントに換算するための仮想現実店舗を示す店舗パナーが表示されている。

【0051】そして遊技者は、入力手段24を操作して、画面上に表示されるカーソルを、各種遊技選択パナーに重畳させ、入力手段24が備える入力釦を押下することにより所望の遊技を選択する。

【0052】端末装置20では、遊技の選択を受け付け（S304）、受け付けた選択結果に基づいて、遊技選択情報を生成し（S305）、生成した遊技選択情報を中央装置10へ送信する（S306）。

【0053】中央装置10では、遊技選択情報を受信し（S307）、受信した遊技選択情報により選択された遊技を、端末装置20との通信処理に基づいて実施する（S308）。そして遊技の実施に基づく得点を、端末装置データベース101の当該端末装置20を示すレコードに記録する（S309）。

【0054】次にステップS308にて実施される各種遊技について説明する。図9は本発明の遊技システムに

て実施される遊技1（タイピングゲーム）の出力画面を示す説明図である。画面の中央部には、商品名及び広告文句等の符号列が表示されており、遊技者は、表示されている符号列を、画面下部の入力欄に迅速かつ正確に入力することにより、得点を獲得することができる。

【0055】なお符号列は画面上を、設定されている速度及び方向に基づいて移動し、また設定されている時間が経過すると消滅する。そして符号列の移動速度及び表示時間により、遊技の難易度が決定され、決定された難易度に基づいて獲得することができる得点が決定される。また獲得した得点は、入力欄の下方に表示されたスコア表示欄に表示される。

【0056】このように遊技1は、ステップS103において、広告情報の構成要素である符号列に基づいて作成された遊技である。

【0057】なお符号列に基づいて作成される遊技は、タイピングゲームに限らず、クロスワードゲーム及び穴埋めゲーム等の各種の遊技がある。

【0058】図10は本発明の遊技システムにて実施される遊技2（ビンゴゲーム）の出力画面を示す説明図である。遊技2は、現実世界でのビンゴゲームを模した遊技であり、画面の中央部には、図に示すように縦×横が、5×5である正方形のマトリックスとして示されるビンゴカードが4つ表示されており、マトリックスを構成する各マスには、00～99で示される2桁の数字がランダムに配置されている。ただし中央のマスについては、広告情報の構成要素である画像情報が示されている。上部には00～99で示される2桁の数字を表示する表示窓が表示されている。

【0059】遊技2では、複数の遊技者が、夫々の端末装置20、20、…を用いて遊技に参加し、夫々の遊技者は、表示されているビンゴカードの中の一つを自分のカードとして選択する。そして表示窓に表示された数字と一致する数字がビンゴカードに示されている場合、その数字が示されているマスの表示色を反転させ、縦、横、又は斜めに反転させたマスを5マス連続させることを競い合う。なお広告情報が表示されている中央のマスについては、初めから反転しているマスとして取り扱う。

【0060】なお遊技2では、遊技2において使用された広告情報を示すレコードに記録されている原得点を、連続した5マスを反転させた速さ、及び連続して反転させた5マスの位置に応じて、配分率を決定し、決定した配分率に従って原得点を配分し、各遊技者の得点とする。

【0061】また連続して反転させた5マスの位置に応じて、各種企業300、300、…から商品引換券等の特典を付与するようにしてもよい。

【0062】さらに広告情報の構成要素である画像情報が多数存在する場合には、ビンゴカードのマスに数字を

表示させる替わりに、夫々の画像情報を表示させ、表示窓にも画像情報を表示させて、5マスを連続させるようにしてもよく、これにより遊技者は、より一層、広告を示す画像情報を注視することになるため、広告効果を高めることができる。

【0063】このように遊技2は、ステップS103において、広告情報の構成要素である画像情報に基づいて作成された遊技である。

【0064】図11は本発明の遊技システムにて実施される遊技3（スロットマシンゲーム）の出力画面を示す説明図である。遊技3は、現実世界でのスロットマシ

ーンを模した遊技であり、画面の中央部には、図に示すように、現実世界でのスロットマシンの回転ドラムに相当し、広告情報の構成要素である画像情報を表示する4つの画像回転ドラムが表示されており、遊技者は、夫々の画像回転ドラムを回転させて、所望のタイミング又は所定時間経過により各画像回転ドラムを停止させ、同一の画像情報を各画像回転ドラムの同じ位置に表示させることを目的とする。

【0065】なお遊技3において、遊技者は、端末装置データベース101に自分の得点として記録されている得点の全部又は一部を賭点として遊技を実施し、遊技の結果によって賭点は所定の倍率で増額又は没収され、またその結果に基づいて端末装置データベース101に記録された得点が更新される。

【0066】このように遊技3は、ステップS103において、広告情報の構成要素である画像情報に基づいて作成された遊技である。

【0067】また各遊技については、難易度又は賭点の上限が異なる遊技を、段階的に設定しておき、遊技者の得点に応じて実施することができる遊技を制限し、最も難易度（又は賭点）が高い遊技にて好成績を出した場合には、ボーナス得点を付与するようにして、遊技者の高揚感を高めることも可能である。

【0068】さらに好成績の遊技者に対しては、高得点を得やすく設定されているボーナス遊技の実施を可能とし、しかもボーナス遊技で使用される広告は、最新の広告に限定する等の演出を用いるようにしてもよい。

【0069】次に本発明の遊技システムにて用いられる中央装置10の配分型得点計算処理を図12に示すフローチャートを用いて説明する。遊技2においては、ステップS308の遊技処理中の処理の一つとして、遊技の結果に基づき、企業300、300、…から提供された原得点の配分が行われる。

【0070】即ち中央装置10では、遊技の結果に基づいて、当該遊技の遊技者が用いた夫々の端末装置20、20、…に対し、予め設定されている配分率に従って、原得点を夫々の得点として配分し（S401）、配分された得点を、端末装置データベース101の各端末装置20、20、…に対応するレコードの得点を示す項目の

データに加算する（S402）。

【0071】なお遊技1においても、所定期間内に遊技を行った遊技者の結果に応じて順位を決定し、決定した順位に応じて原得点を配分するようにしてもよい。

【0072】次に本発明の遊技システムにて用いられる中央装置10及び端末装置20の賭点型得点計算処理を図13に示すフローチャートを用いて説明する。遊技3においては、ステップS308の遊技処理中の処理の一つとして、得点計算処理が行われる。即ち遊技者は、各遊技の最初のステップとして、端末装置データベース101に記録されている得点の一部又は全部を、遊技に対する賭点として端末装置20に入力する。

【0073】端末装置20では、賭点の入力を受け付け（S501）、受け付けた賭点を示す賭点情報を生成し（S502）、生成した賭点情報を中央装置10へ送信する（S503）。

【0074】中央装置10では、賭点情報を受信し（S504）、受信した賭点情報により示される得点を、端末装置データベース101に記録されている当該遊技者に対応するレコードに記録されている得点と比較して（S505）、賭点情報により示される得点が記録されている得点以下である場合（S506：Y）、遊技可能であると判断し、賭点情報により示される得点を、遊技に対する賭点として受け付ける（S507）。そして遊技の結果に基づいて、賭点に所定の倍率を乗じ（S508）、乗じた結果に基づいて端末装置データベース101に記録されている得点の項目に示されたデータを更新する（S509）。

【0075】ステップS506において、賭点情報により示される得点が記録されている得点より大きい場合（S506：N）、遊技不可能であると判断して、遊技を禁止し、再度賭点の入力を促す異常処理を行う（S510）。

【0076】次に本発明の遊技システムにて用いられる中央装置10及び端末装置20の得点交換処理を図14に示すフローチャートを用いて説明する。ステップS309にて端末装置データベース101に記録された得点は、通信ネットワークNW上での遊技の賭点として使用することができるだけでなく、商品の購入、及び飛行機等の交通機関の利用に用いることが可能な有価交換ポイントとして使用することが可能である。即ち、遊技者が獲得した得点を有価交換ポイントとして使用することを所望する場合、図8に示される出力画面を表示するWebページから、入力手段24を操作して、画面上に表示されるカーソルを、店舗バナーに重畳させ、入力釦を押下することにより、端末装置20から仮想現実店舗内を示すWebページが出力される。

【0077】遊技者は、仮想現実店舗内において、有価交換ポイントへの換算及びその使用を目的として、交換する得点の数値を端末装置20に入力する。端末装置2

0では、交換を所望する得点の入力を受け付け（S601）、受け付けた得点を示す交換得点情報を生成し（S602）、生成した交換得点情報を中央装置10へ送信する（S603）。

【0078】中央装置10では、交換得点情報を受信し（S604）、受信した交換得点情報により示される得点を、端末装置データベース101に記録されている当該遊技者に対応するレコードに記録されている得点と比較して（S605）、交換得点情報により示される得点が記録されている得点以下である場合（S606：Y）、交換可能であると判断し、交換得点情報により示される得点分を、所定の換算率で、有価交換ポイントに換算する（S607）。そして換算結果に基づき端末装置データベース101に記録されている得点及び有価交換ポイントの項目に示されたデータを更新する（S608）。

【0079】ステップS606において、交換得点情報により示される得点が記録されている得点より大きい場合（S606：N）、交換不可能であると判断して、交換処理を禁止し、再度数値の入力を要求する異常処理を行う（S609）。

【0080】交換した有価ポイントは、Webページ上の仮想現実店舗にて、商品及び交通機関の利用権等の商品との交換に使用することも可能であり、またサービス事業体100が契約している各種企業300、300、…の商品又はサービスの購入に使用することも可能である。

【0081】前記実施の形態では、遊技としてタイピングゲーム、ピンゴゲーム、及びスロットマシンゲームを示したが、本発明はこれに限らず、広告情報を探求することを目的とするロールプレイングゲーム及び迷路ゲーム等の様々な種類の遊技に適用することが可能である。

【0082】実施の形態2、実施の形態2は、実施の形態1において、端末装置20として携帯電話、PHS、及びPDA等の携帯型の装置を用いる形態である。図15は本発明の遊技システムの概念を示す説明図であり、図16は本発明の遊技システムの構成を示すブロック図である。

【0083】図中20は携帯型の端末装置であり、端末装置20を携帯する遊技者200は、小売り及び各種サービスを扱う店舗400に出向き、また店舗400では、パーソナルコンピュータ等の通信装置40を管理している。なお遊技者200は、携帯型の端末装置20及び設置型の端末装置20の両方を管理していてもよい。

【0084】端末装置20は、通信処理及び音声処理等の各種処理を制御するCPU21a、各種処理に必要なプログラム及びデータ等の情報を記録する記録部22a、並びにRAM23aを備えている。そしてCPU21aは、音声処理の入出力及び送受信を制御する通信制御部24aを制御しており、通信制御部24aは、デジ

タル音声信号等の情報を、アンテナAを介して送受信する送受信部25aと、デジタル音声信号をアナログ音声信号に変換してスピーカSから出力し、マイクMから入力されたアナログ音声信号をデジタル音声信号に変換する音声処理部26aとを制御する。またCPU21aは、電話番号及び各種命令等のキー入力を行うキー部Kから入力を受け付け、キー入力された情報及び送受信する情報等の各種情報を表示する表示部Dに必要な情報を表示させる。

【0085】通信装置40は、CPU41、記録手段42、RAM43、入力手段44、出力手段45、及び通信手段46を備え、入力手段44としては、マウス及びキーボード以外にも、バーコードリーダ等の機器が用いられる。

【0086】中央装置10が備える記録手段13の記録領域の一部は、交換可能な商品と、交換に必要な得点とが対応付けて記録されている交換商品データベース103として割り当てられている。

【0087】なお実施の形態1と同様の構成要素については、実施の形態1を参照するものとして、同一番号を付し、その説明を省略する。また広告情報記録処理、認証処理、遊技実施処理、配分型得点計算処理、賭点型得点計算処理、及び得点交換処理は、実施の形態1と同様であるので、実施の形態1を参照するものとし、その説明を省略する。

【0088】次に本発明の遊技システムにて用いられる中央装置10及び端末装置20の交換商品確認処理を、図17に示すフローチャートを用いて説明する。遊技者は獲得した得点を実世界の店舗400にて利用する場合、得点の利用に必要な各種情報を出力させる必要があり、そのため先ず認証処理により認証を行い、そして交換することが可能な商品及びサービスの一覧を要求する一覧情報要求を入力する。端末装置20では、一覧情報要求の入力を受け付け（S701）、受け付けた一覧情報要求を中央装置10へ送信する（S702）。

【0089】中央装置10では、一覧情報要求を受信し（S703）、認証処理により判明している識別情報に基づいて、当該端末装置20の利用者の得点を抽出し（S704）、抽出した得点にて交換することが可能な商品を交換商品データベース103から抽出し（S705）、抽出した商品の一覧を一覧情報として端末装置20へ送信する（S706）。

【0090】端末装置20では、一覧情報を受信し（S707）、受信した一覧情報を表示部Dから出力する（S708）。

【0091】図18は本発明の遊技システムにて用いられる端末装置20の出力画面を示す説明図である。図18（a）は、ステップS708にて出力される一覧情報を示しており、利用者は出力された一覧情報を確認し、一覧情報にて示される商品、図18では「J電気のIS

DNルータ」、「Mバーガーの〇〇バーガー」、及び「N屋の〇〇井」の中から、交換を所望する商品、図18では「J電気のISDNルータ」を選択する選択情報を入力する。

【0092】端末装置20では、選択情報の入力を受け付け（S709）、受け付けた選択情報を中央装置10へ送信する（S710）。

【0093】中央装置10では、選択情報を受信し（S711）、受信した選択情報により示される商品を交換するために必要な得点、即ち交換に際し減算されるべき得点及び交換する商品を示す減算情報、並びに当該端末装置20の利用者の識別情報を端末装置20へ送信する（S712）。

【0094】端末装置20では、減算情報及び識別情報を受信し（S713）、受信した減算情報及び識別情報を表示部Dから出力する（S714）。

【0095】図18（b）は、ステップS714にて出力される減算情報及び識別情報を示しており、図18（b）に示す例では、減算情報及び識別情報は、バーコードとして示されている。なお減算情報としては、減算すべき得点の数値を示すのではなく、商品を特定する情報が示されていてもよい。

【0096】次に本発明の遊技システムにて用いられる中央装置10及び通信装置40の商品交換処理を図19に示すフローチャートを用いて説明する。遊技者は、減算情報及び識別情報を示すバーコードが出力された出力画面を店舗400の店員に提示する。店員は提示された出力画面に示されるバーコードを通信装置40が備えるバーコードリーダ等の入力手段44にて読み取ること

で、減算情報及び識別情報を入力する。通信装置40では、減算情報及び識別情報の入力を受け付け（S801）、受け付けた減算情報及び識別情報、中央装置10へ送信する（S802）。

【0097】中央装置10では、減算情報及び識別情報を受信し（S803）、受信した識別情報に対応付けて端末装置データベース101に記録されている得点を示す数値から、受信した減算情報により示される得点を減算し（S804）、減算処理完了を示す処理完了情報を通信装置40へ送信する（S805）。

【0098】通信装置40では、処理完了情報を受信し（S806）、受信した処理完了情報を出力する（S807）。店員は出力された処理完了情報を確認し、該当する商品を遊技者に手渡す。このようにして商品交換処理が完了する。

【0099】なお前記実施の形態では、実施の形態1と異なる例を示すため、得点を商品と交換する形態を示したが、本発明はこれに限らず、得点から換算された有価交換ポイントを商品と交換する形態であってもよい。また通信装置40への入力方法は、バーコードリーダに限らず、キーボードを用いて店員が入力する形態、b l u

e t o o t h等の無線インターフェースを用いた通信により入力する形態でもよい。

【0100】

【発明の効果】以上詳述した如く本発明に係る遊技システム、中央装置、及び記録媒体では、インターネット等の通信ネットワークを介して提供される遊技に基づいて獲得した得点を、商品の購入、及び飛行機等の交通機関の利用等の現実世界で使用することが可能な有価交換ポイントに換算することにより、遊技者の遊技に対する高揚感を高め、遊技の実施回数を向上させるので、遊技画面上に広告を表示させる広告主にとっては広告効果の向上を期待することが可能であり、またこれにより広告主から広告料を受け取り、遊技を提供するサービス事業者にとっては広告料の増加を見込むことが可能である等、優れた効果を奏する。

【0101】さらに本発明に係る遊技システム等では、広告を示す符号列を用いたタイピングゲーム、並びに広告を示す画像情報を用いたビンゴゲーム及びスロットマシニングゲーム等の広告を不可欠な要素とする遊技を作成し、提供することにより、遊技者に広告情報を注視させ、広告効果を高めることが可能である等、優れた効果を奏する。

【0102】また本発明に係る遊技システム等では、例えば広告主が提供する原得点を、複数の遊技者が競い合うことにより配分することで、遊技に対する高揚感を高め、遊技の実施回数を向上させることが可能である等、優れた効果を奏する。

【0103】そして本発明に係る遊技システム等では、遊技者が獲得している得点を賭点として、更に得点を増加させる遊技を提供することにより、遊技者の射幸心を刺激し、遊技の実施回数を向上させることが可能である等、優れた効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の遊技システムの概念を示す説明図である。

【図2】本発明の遊技システムの構成を示すブロック図である。

【図3】本発明の中央装置が備える端末装置データベースの記録内容を示す概念図である。

【図4】本発明の中央装置が備える広告データベースの記録内容を示す概念図である。

【図5】本発明の遊技システムにて用いられる中央装置の広告情報記録処理を示すフローチャートである。

【図6】本発明の遊技システムにて用いられる中央装置及び端末装置の認証処理を示すフローチャートである。

【図7】本発明の遊技システムにて用いられる中央装置及び端末装置の遊技実施処理を示すフローチャートである。

【図8】本発明の遊技システムにて用いられる端末装置から出力される遊技選択要求情報を示す説明図である。

17

【図9】本発明の遊技システムにて実施される遊技1の出力画面を示す説明図である。

【図10】本発明の遊技システムにて実施される遊技2の出力画面を示す説明図である。

【図11】本発明の遊技システムにて実施される遊技3の出力画面を示す説明図である。

【図12】本発明の遊技システムにて用いられる中央装置の配分型得点計算処理を示すフローチャートである。

【図13】本発明の遊技システムにて用いられる中央装置及び端末装置の賭点型得点計算処理を示すフローチャートである。

【図14】本発明の遊技システムにて用いられる中央装置及び端末装置の得点交換処理を示すフローチャートである。

【図15】本発明の遊技システムの概念を示す説明図である。

【図16】本発明の遊技システムの構成を示すブロック図である。

*

18

*【図17】本発明の遊技システムにて用いられる中央装置及び端末装置の交換商品確認処理を示すフローチャートである。

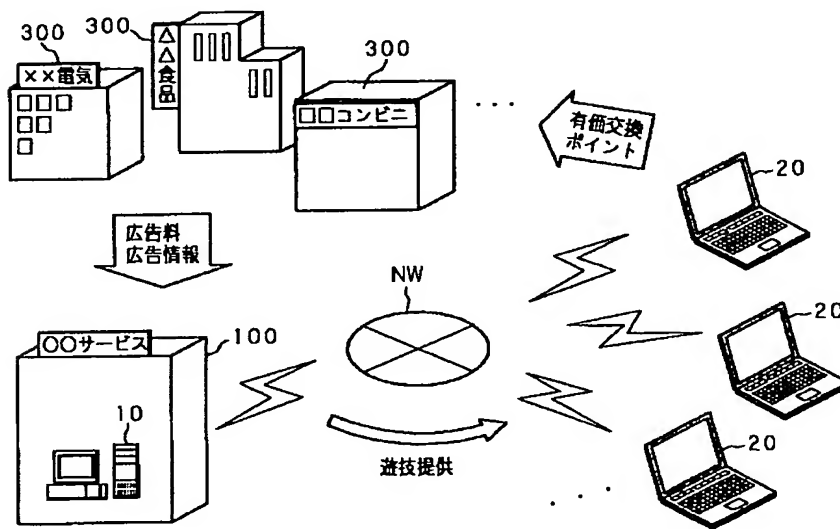
【図18】本発明の遊技システムにて用いられる端末装置の出力画面を示す説明図である。

【図19】本発明の遊技システムにて用いられる中央装置及び通信装置の商品交換処理を示すフローチャートである。

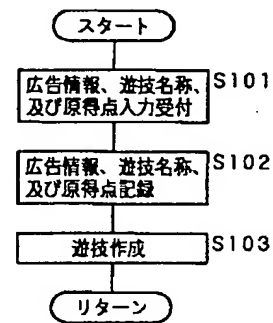
【符号の説明】

10 中央装置
20 端末装置
40 通信装置
100 サービス事業体
300 企業（広告主）
400 店舗
NW 通信ネットワーク
REC 記録媒体

【図1】



【図5】



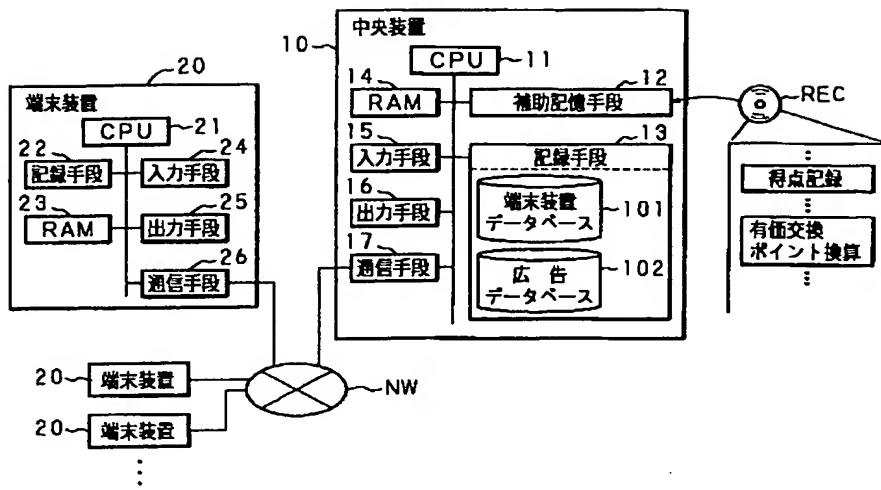
【図3】

識別情報		得点	有価交換ポイント
端末装置ID (遊技者ID)	パスワード		
ID00001	*****	265	1000
ID00002	*****	58	0
⋮	⋮	⋮	⋮

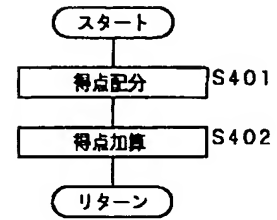
【図4】

企業名称	広告情報		遊技名称	原得点
	符号列	画像情報		
〇〇電気	□□□□□□	—	遊技1	5000
△△食品	—	△△ GIF	遊技2	10000
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

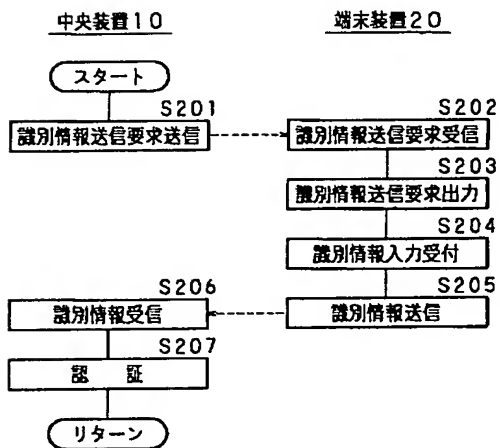
【図2】



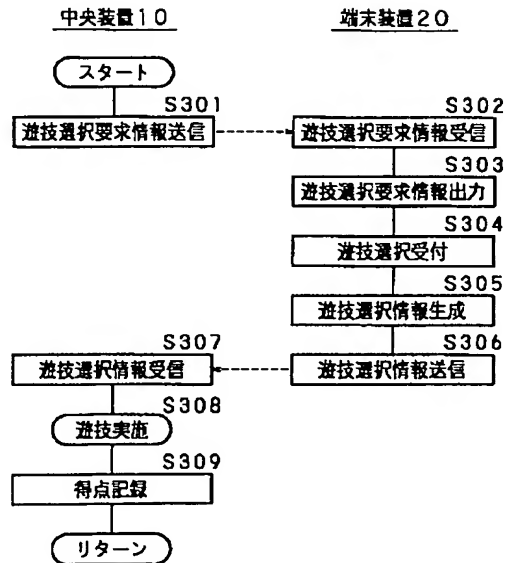
【図12】



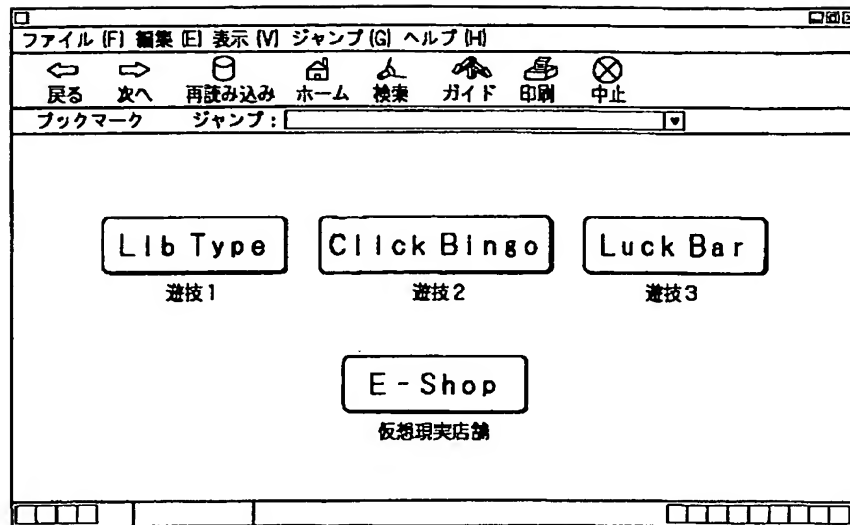
【図6】



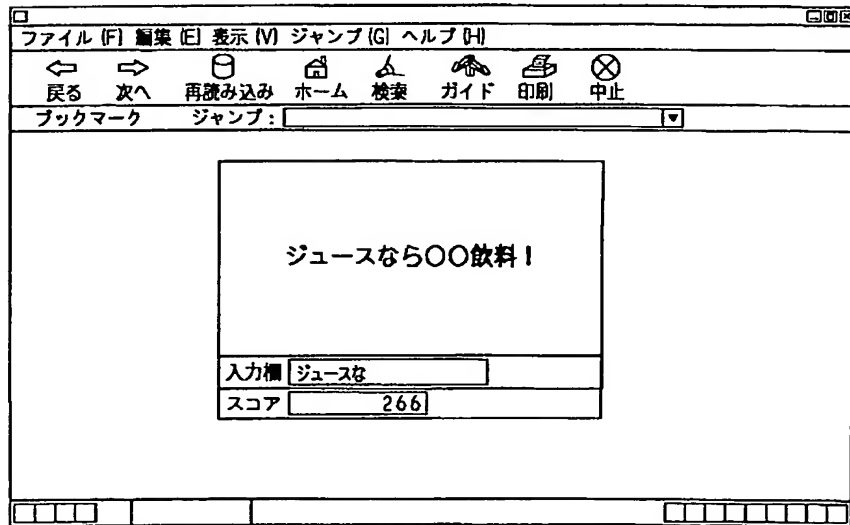
【図7】



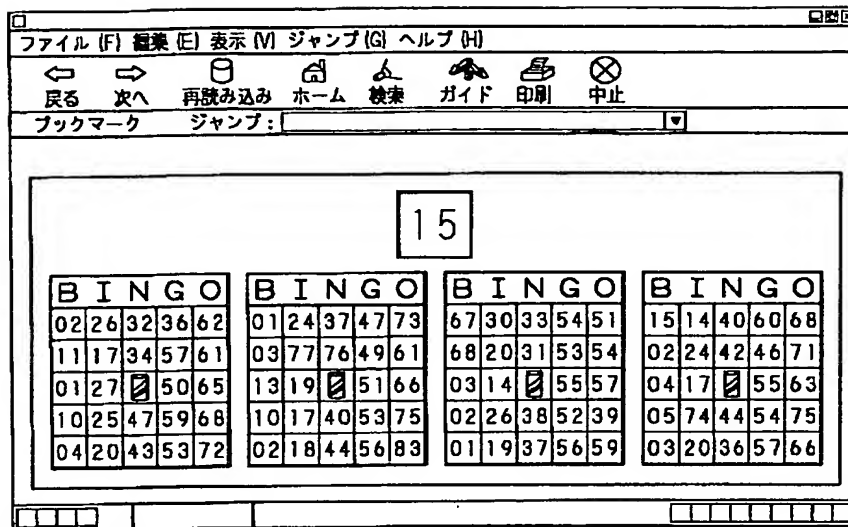
【図8】



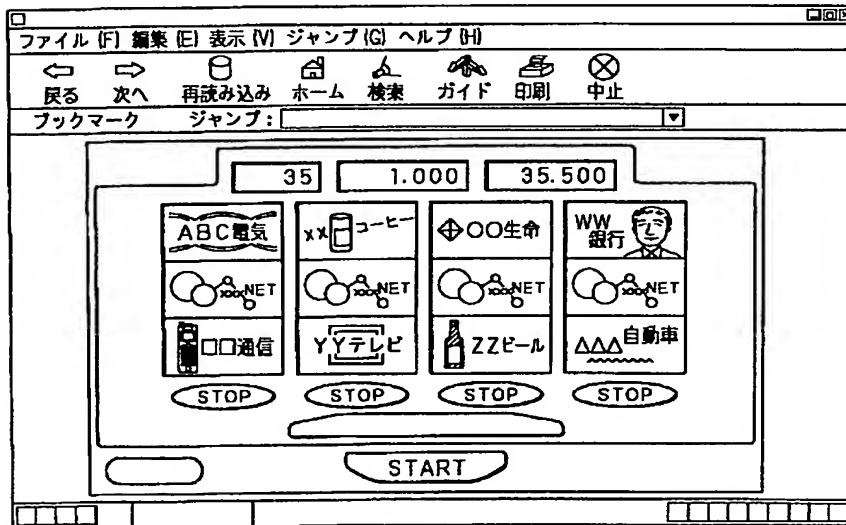
【図9】



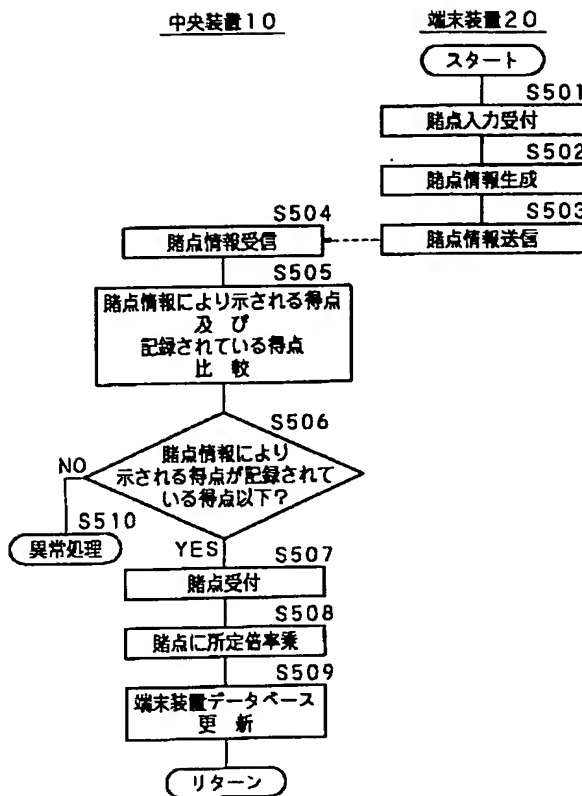
【図10】



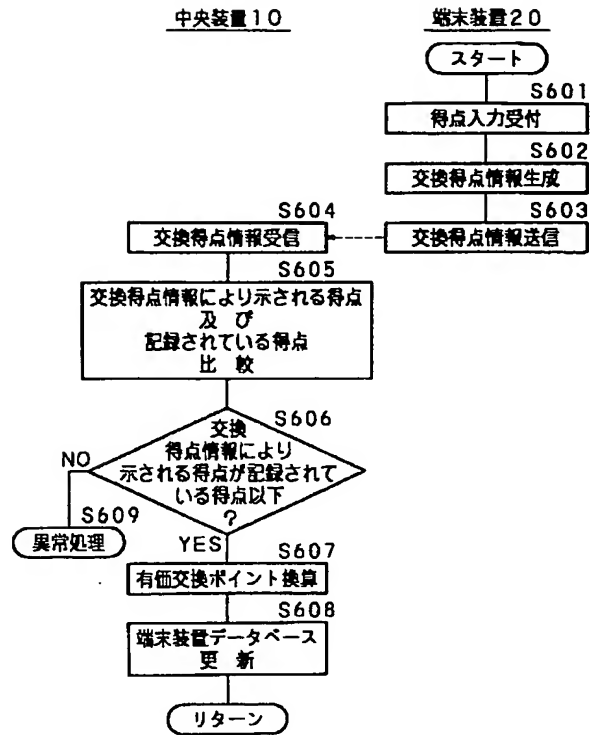
【図11】



【図13】

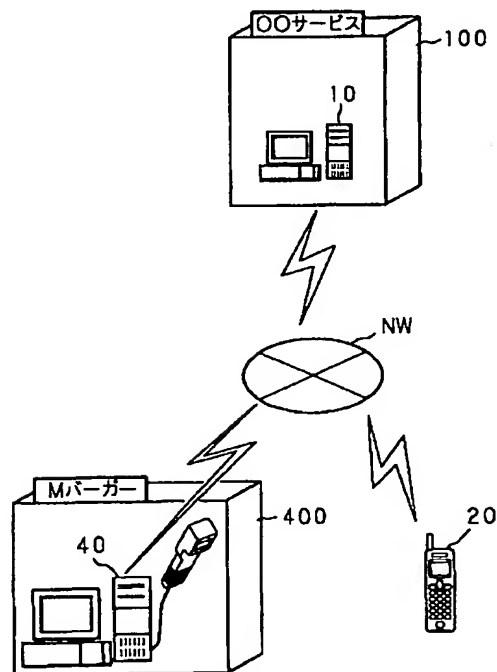
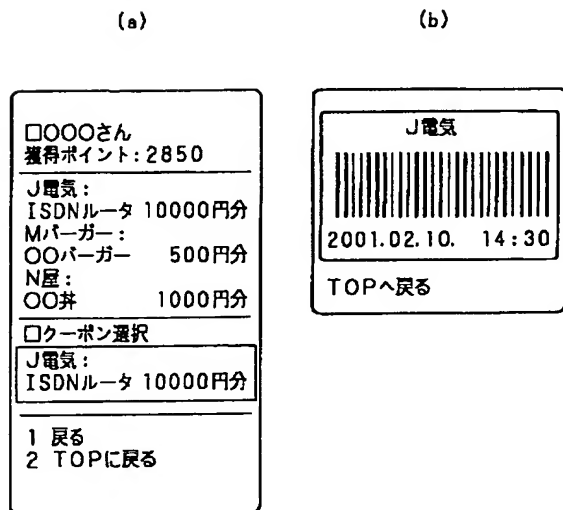


【図14】

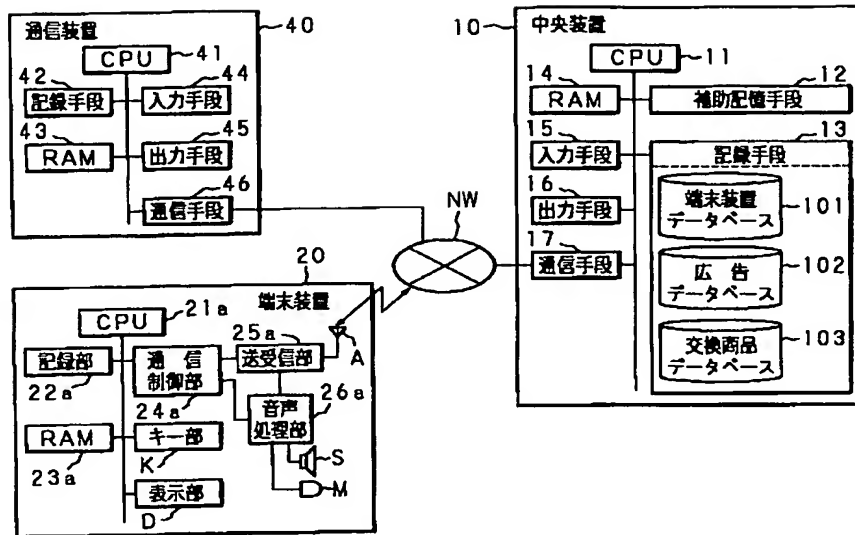


【図15】

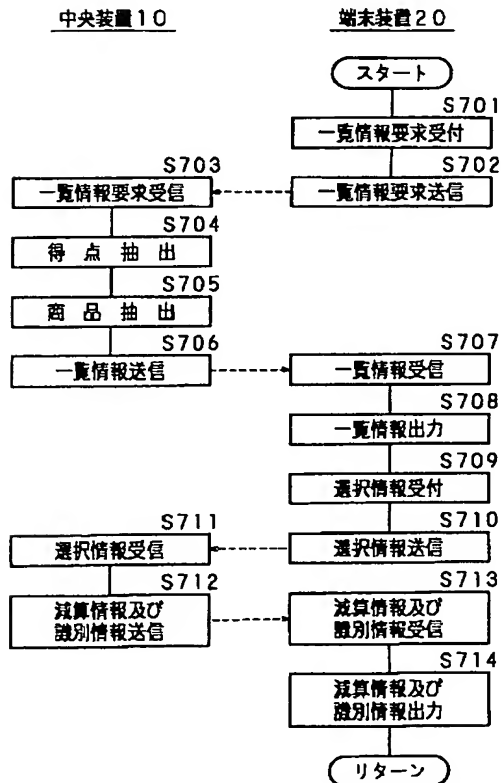
【図18】



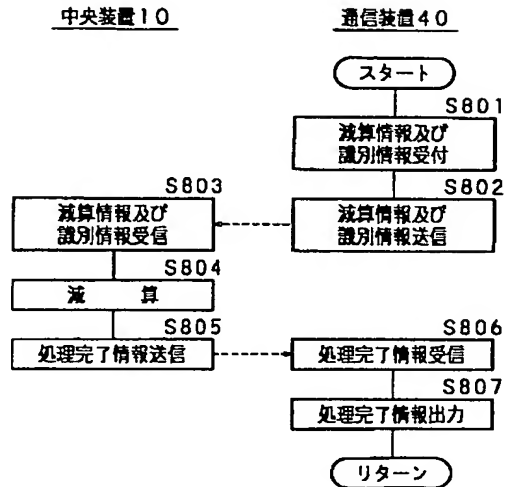
【図16】



【図17】



【図19】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.⁷

識別記号

F I

ターマコード (参考)

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/00

M

13/12

13/12

J

Z

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☒ FADED TEXT OR DRAWING
- ☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.